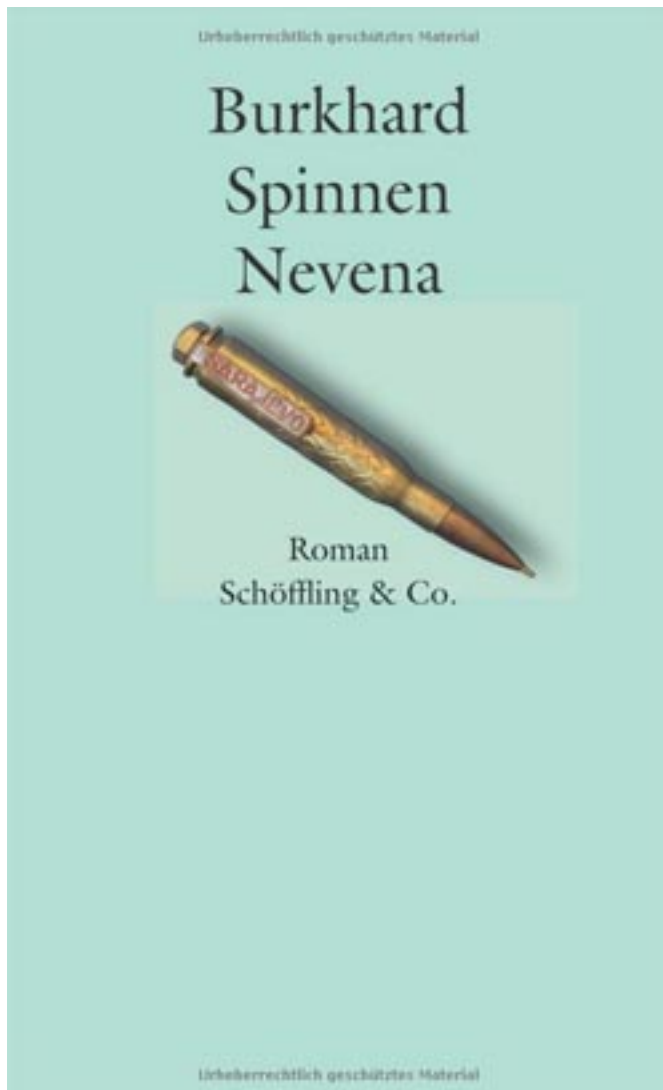


## Von Themara nach Belgrad und zurück: Burkhard Spinnens Roman *Nevena*



In seiner Bestandsaufnahme zur Stellung des Computers in der deutschsprachigen Literatur zeigt sich Ralf Bülow im Jahr 1991 zurecht desillusioniert: "Die Informatik [...] hat es nicht vermocht, eine eigenständige Prosa und Poesie hervorzubringen", weswegen er auf die "literarische Unergiebigkeit des Personalcomputers"<sup>1</sup> schließt. Doch seit Beginn des 21. Jahrhunderts scheint die Lage sich zum Guten zu wenden. In der Gegenwartsliteratur gibt es in der Tat zahlreiche Bücher, die sich mit der Thematik des Computers auseinandersetzen. Freilich hat das Objekt einen großen Teil der quasi-magischen Aura verloren, die es früher besaß, da es jetzt zum alltäglich gebrauchten Massenprodukt geworden ist. Doch vielleicht führt gerade diese Alltäglichkeit dazu, dass man nicht mehr umhin kann, den Computer auch in literarischen Texten zum Thema zu machen.

Eine dieser alltäglichen - oder zumindest häufigen - Funktionen des Computers ist das Spielen. Das Videospiel, mit dem Millionen von Teenagern (sowie sehr oft ihre Eltern) einen erheblichen Teil ihrer Freizeit verbringen, ist zu einem neuen und einzigartigen massenkulturellen Phänomen geworden. Daher ist es nachvollziehbar, dass immer mehr Bücher erscheinen, in denen das Videospiel zentrales Thema ist. Viele Autoren machen sich die Perspektive des Spielers zu Eigen: Die Hauptfigur selbst ist Teil der Kultur des

Videospiels, zum Beispiel als (häufig fanatischer) Spieler, wie in *Lucky Wander Boy* von D.B. Weiss oder *Ready Player One* (Ernest Cline) - im deutschsprachigen Raum kann man die *Extraleben*-Trilogie von Constantin Gillies nennen. Ein anderes Beispiel für diese Insider-Sicht liefern *Der Spielmacher* und *Das Vaterspiel*, respektive von Johannes Ulbricht und Josef Haslinger, in denen ein Computerprogrammierer die Hauptrolle spielt.

Es ist aber auch interessant, wenn das Videospiel von außen betrachtet wird, also von jemandem, der sich nicht auskennt. Bestimmte Konstellationen werden anders dargestellt, und neue kommen zum Vorschein. Interessant sind diese Bücher auch deshalb, weil sie so selten sind: Es gibt nur wenige Romane, in denen diese Außensicht herrscht. Eine soziologische Erklärung dafür liegt klar auf der Hand: Bei Büchern zum Videospiel lässt sich sehr oft eine Nähe zwischen Autor und Hauptfigur erkennen. So werden Romane, in denen die Ich-Figur ein Computerspezialist ist, häufig von Autoren geschrieben, die selbst aus der Informatik-Ecke stammen. Man hat also mit interessierten und kompetenten Usern zu tun, die über ihre Steckenpferde oder Fachgebiete schreiben. Umgekehrt werden die Bücher, in denen die Hauptfigur ein Computerlaie ist, meistens gerade von solchen Laien verfasst - oder zumindest von Autoren, die sich als solche inszenieren. Es versteht sich von selbst, dass dies viel schwieriger ist: Hier schreiben Autoren zu einem Thema, in dem sie sich wenig auskennen. Es setzt eine Vorentscheidung voraus: die Entscheidung, sich mit dem Unbekannten (manchmal auch dem Unbeliebten) auseinanderzusetzen, was nicht ohne Recherchen und Einfühlungsvermögen möglich ist.

Für die zuletzt beschriebene Konstellation ist auch Burkhard Spinnens Roman *Nevena*, der 2012 bei Schöffling & Co<sup>2</sup> erschienen ist, ein anschauliches Beispiel. In Spinnens fünftem Roman wird der Vater von einem siebzehnjährigen Jungen porträtiert, der seit dem verlorenen Kampf seiner Mutter gegen den Krebs seine Tage - und manchmal seine Nächte - in einem MMORPG-Spiel verbringt, in dem er mit Millionen anderer Spieler eine Fantasy-Welt bewohnt und Quests erfüllt, um seinen Avatar immer mächtiger, angesehener und reicher zu machen. Das manische Spielen des Sohnes scheint die Ursache dafür zu sein, dass sich die Vater-Sohn-Beziehung verschlechtert... aber vielleicht ist das Spielen nur die Konsequenz dieser Verschlechterung, oder ihr sichtbares Zeichen. Wie dem auch sei, Patrick und Henner sprechen nur noch sporadisch miteinander, nicht mehr als die unabdingbare Regelung des Alltagslebens es verlangt.

Patrick hat andere Beschäftigungen: Im Spiel hat er sich in eine gewisse, oder vielmehr eine *ungewisse* Nevena aus Belgrad verliebt, mit der er sich täglich in der Online-Stadt Themara trifft und stundenlang Drachen und Orks bekämpft. So unzertrennlich und aufeinander abgestimmt Pocahonta (Patrick) und Mr. Smith (Nevena) im Spiel auch sind, sie wissen so gut wie gar nichts von einander: Von seiner Online-Liebe besitzt Patrick nur ein paar Fotos, und er kennt nicht einmal Nevenas Nachnamen.

Dies scheint allerdings kein Problem darzustellen - bis Nevena plötzlich spurlos verschwindet...

Wie kann man mit siebzehn auf die Suche nach einem Mädchen gehen, das gut tausend Kilometer von Deutschland entfernt leben will und weder Adresse noch Handynummer hinterlassen hat? Die einzigen, geringen Hinweise, die Patrick hat, sind der Urlaubsort von Nevenas Familie, Opatija, und die Beschreibung eines dort arbeitenden Kellners. In der Hilflosigkeit seines Sohnes wittert Henner die Möglichkeit, "den World's Best Daddy Contest" (S. 101) zu gewinnen und sein Verhältnis zu Patrick endlich wieder gutzumachen. Er bietet ihm an, zusammen in ihrem antiken Wohnmobil nach Opatija zu fahren, um Nevenas Spur aufzunehmen. Es stellt sich aber schnell heraus, dass sie mit Ab-, Irr- und Umwegen rechnen

müssen: Zum einen wird ihre Aufgabe von den Nachwirkungen und Ressentiments des Balkankrieges erschwert, zum anderen wird allmählich klar, dass wenig von dem stimmt, was Patrick von seiner Online-Geliebten zu wissen glaubte...

In erster Linie berichtet der Roman also von einem Vater, der ein Band zu seinem Sohn (wieder)herstellen möchte. In dieser Hinsicht steht das Videospiel bloß für die intime Welt eines Adoleszenten, der sich nach einem traumatischen Ereignis in sich selbst verbarrikadiert hat. Der Leser folgt den Annäherungsversuchen des Vaters, die nur gelingen können, wenn sein Sohn ihm wenigstens einen winzigen Einblick in seine virtuelle Welt verschafft. Und die Gelegenheit für diese Preisgabe kann nur ein Moment liefern, in dem Patrick Henners Hilfe braucht, weil er mit dieser Welt, besser gesagt: mit ihren Verästelungen im "realen" Leben nicht mehr zurechtkommt.

Henners Erkundungen im Videospiel bieten die Möglichkeit, das manchmal unverständliche und mysteriöse Fantasy-Universum des *MMORPG* (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) aus einer Newbie-Sicht dargestellt zu bekommen. Und man darf den Autor für seine Recherchen und die Realitätswirkung seines Werkes loben: Die Beschreibung von dem nie genannten Spiel ähnelt sehr stark dessen real existierendem Modell, *World of Warcraft*. Außerdem werden die Gedanken und Reaktionen des erfahrungslosen Vaters angesichts des Spiels sowie die seines spielkundigen Sohnes beim Zocken glaubhaft wiedergegeben. Die Figurenkonstellation im Allgemeinen zählt sicherlich zu den Stärken des Buches: Jede Figur hat ihre persönliche Stimme und ihre nachvollziehbaren Handlungsmotivationen.

Doch ein paar Schwächen lassen sich nicht verschweigen. So wirkt das Erzählen manchmal plakativ: Bestimmte Emotionen und Haltungen, die schon klar aus dem Geschehen ablesbar sind, werden für den zerstreuten Leser nochmals unterstrichen: "Henner hasst das Spiel. Nicht, weil man dort mit waffenstarrenden Märchengestalten durch eine Art Hi-Tech-Mittelalter zieht und Monster tötet. [...] Nein, Henner hasst das Spiel, weil es ihm Patrick weggenommen hat. Ein einziges Mal hat er das laut gesagt. Das war am Abend nach Astrids Beerdigung." (S. 20)

Auch das Schematische, quasi Beispielhafte des Erzählten fällt auf: Ein armer, mutterverwaister Junge und sein in Sachen Elternliebe ungeschickter Vater machen eine harte Probe durch, indem sie zusammen eine Reise ins Unbekannte unternehmen - bei der sie übrigens ein Mädchen suchen, das sich später symmetrisch als Mutterwaise erweist. Dazu passt auch das unvermeidliche und alles versöhnende Happyend.

Sind diese Ungelenkigkeiten aber wichtig?

Ich neige dazu, die Frage mit "Nein" zu beantworten. Wenn man nach den Kategorien der Leselust und des Lesespaßes urteilt, ist *Nevena* ein spannendes Buch, das sich sehr gut lesen lässt, das man nicht ohne Reue mitten im Lesen liegen lässt, wenn die unausweichlichen Verpflichtungen des außerliterarischen Alltags ihr Recht fordern. Man will einfach wissen, wie es weitergeht, wo zum Teufel diese Nevena sich versteckt, und wer sie eigentlich ist. Man ertappt sich dabei, trotz allem an die Geschichte zu glauben, vielleicht wegen ihres beschwingten Rhythmus, oder gerade weil die Figuren so berühren.

Die knapp 379 Seiten des Romans ziehen dahin, ohne dass man es merkt. Das, was nach dem Lesen in Erinnerung bleibt, sind nicht die kleinen Schlacken, sondern der Eindruck, dass man ein mitreißendes

Buch gelesen hat, dazu aber auch eine einzigartige Geschichte, die ganz offen und anspruchslos die guten Fragen stellt. Und ehrlich gesagt, was sonst erwartet man von einem Roman?

**Bruno Dupont**



**Bruno Dupont** est chercheur en langue et littérature allemandes modernes. Ses recherches doctorales portent sur la représentation de l'ordinateur ainsi que des nouvelles technologies et médias dans la littérature allemande contemporaine.

---

<sup>1</sup> Beide Zitate aus: Bülow, Ralf: *Der Traum vom Computer: Literatur zwischen Kybernetik und konkreter Poesie*, S.36. In: Schütz, Erhard (Hg.): *HighTech - LowLit? Literatur und Technik: Autoren und Computer*. Essen: Klartext, 1991, S. 23-36.

<sup>2</sup> *Spinnen*, Burkhard: Nevena. Frankfurt am Main: Schöffling & Co, 2012, 384 Seiten.